Noblesse Oblige …
Par Eric Simon

La Vie de Château

Dans la France contemporaine d'Hawkmoon, les châteaux et autres palais remplissent deux fonctions. Ils sont le siège du pouvoir temporel et le lieu de résidence des détenteurs de ce pouvoir.

Introduction

Quel que soit l'était, tout ceux qui gouvernent une partie de la France sont des états « primitifs ». Leurs structures sont quasi inexistantes, rarement permanentes et souvent démunies de pouvoirs. L'essentiel des charges et responsabilités sont détenus par quelques hommes seulement, possédant la confiance du souverain et assistés eux-mêmes par quelques secrétaires et hommes de confiance.

Ce petit groupe réside dans la demeure du souverain, son palais, ce qui en fait le centre nerveux du pays, là où tout se décide, où tout se fait et se défait. Ce rôle capital fait des palais des lieux hors du commun.

Leur deuxième fonction, en tant que résidence du souverain, renforce l'importance des lieux. Comme tout homme, un souverain aime vivre dans un cadre harmonieux, élégant voir extraordinaire et unique afin d'impressionner ses serviteurs et voisins. Il marque ainsi par la magnificence sa propre puissance.

Le palais est à un souverain ce que la crinière est au lion, un ornement significatif. A la différence des autres hommes, les souverains ont les moyens matériels de satisfaire à leurs désirs. Aussi leurs palais sont-ils sans conteste les constructions les plus merveilleuses en France.

La Faune

La vie de chacun dans un palais est définie par des règles bien précises et différentes suivant que l'on est le frère du souverain ou palefrenier. L'un doit courber l'échine devant une seule personne, tandis que l'autre passe son temps en courbettes et autres salutations.

Généralement chacun connaît son rôle et ses limites, celui qui les ignore l'apprend très vite et à ses propres dépends.

Un palais abrite une population fort nombreuse. Pour un noble on compte au moins une cinquantaine de serviteurs, gardes, palefreniers, cuisiniers, garde chasses… Voici un bref aperçu des différentes « espèces » qui vivent dans les châteaux.

Le Maître de Céans

Le souverain est le personnage dominant, chacun de ses propos, mouvements d'humeurs, regards est soigneusement observé, analysé, commenté par son entourage. Son influence est sans pareil, toute la vie au palais gravite autour de lui, de là à se prendre pour le soleil…

Certains souverains ne détiennent pourtant pas un pouvoir absolu. Il en est même qui sont le jouet de leurs courtisans. Cependant qu'il soit acteur ou marionnette, rien ne peut se faire sans son accord formel. Il est le symbole de l'autorité et nul ne peut le défier ouvertement sans remettre en cause tout l'équilibre de l'état et mettre en péril ses propres intérêts. Préserver l'image du souverain est un devoir auquel se consacrent tous les courtisans, même ceux qui convoitent le trône.

Si par devant le souverain est toujours honoré et glorifié, il en est tout autrement dans les coulisses. L'amour propre de chacun s'usant proportionnellement au nombre de révérences quotidiennes, tout ce petit monde redore son blason en privé en se gaussant des maladresses et gaucheries de leur maître.

Pour le souverain lui-même la situation est tout autre. Il est entouré d'une goule de gens toutes prêtes à le servir mais aussi à lui « arracher » avantages et privilèges en échange. Pour bon nombre de seigneurs, cela s'apparente à un âpre marchandage. Certains le règlent en usant de mesures autocrates et en faisant couper les têtes rebelles. Mais il est difficile de généraliser. Chaque souverain marque sa façon de régner par sa propre personnalité. Mais bien peu condamnerait Machiavel.

Pour des personnages, obtenir la confiance du souverain apporte honneur, considération, avantages mais aussi périls et jalousies. Les courtisans n'apprécient guère ceux qui bénéficient des plus hautes faveurs royales. Ces jalousies sont le moteur des intrigues qui visent à déconsidérer et détruire les favoris du souverain. Qui plus est, ceux qui veulent nuire au maître de céans préfèrent lui porter des coups à travers ses proches. C'est plus facile, moins dangereux et plus subtile.

La Famille du Souverain

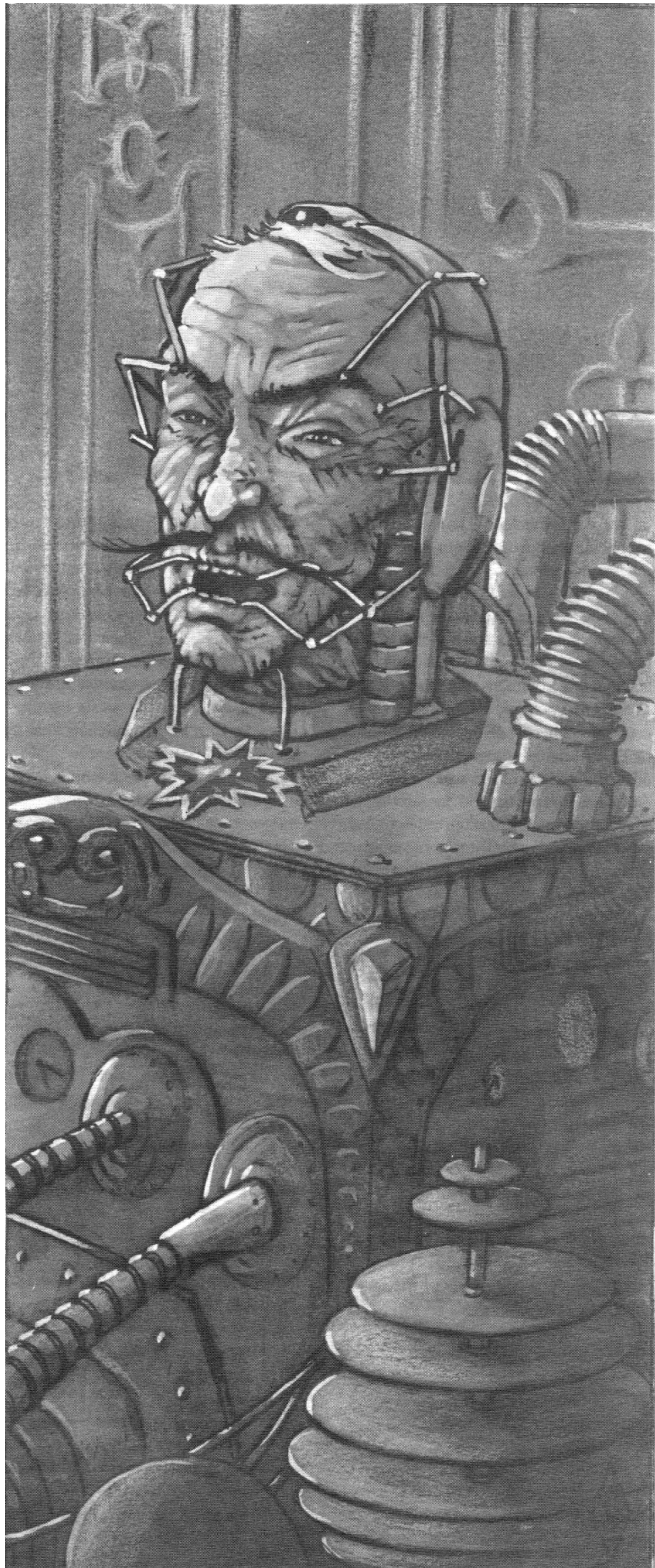
« Protégez moi de mes amis, je m'occupe de mes ennemis »

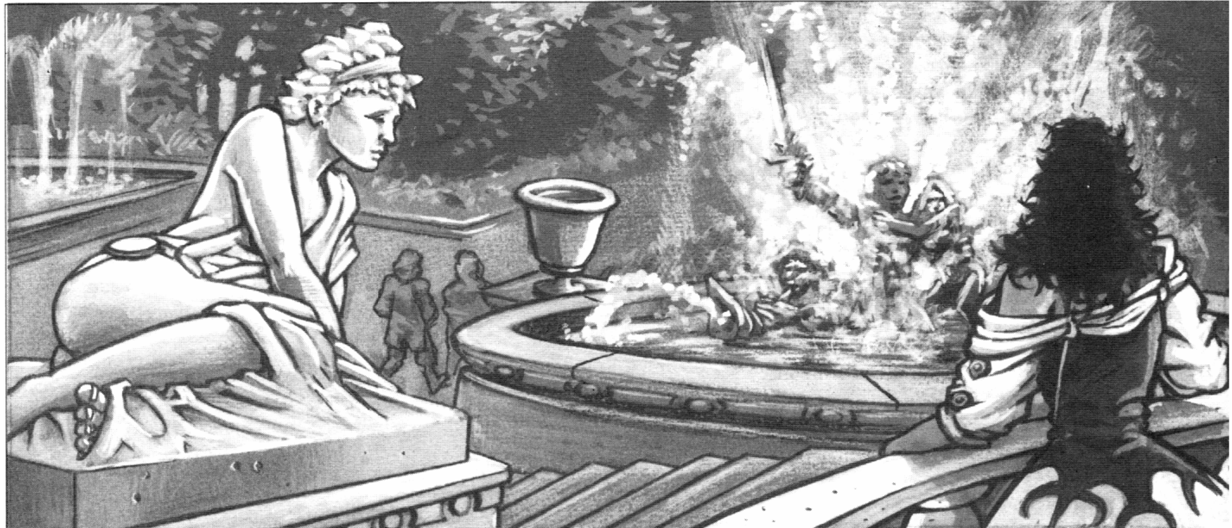
Rares sont les souverains qui peuvent trouver réconfort auprès de leur famille.

Souvent l'ambition, la frustration, la jalousie ternissent ces relations. Il est irritant pour un frère cadet de contempler le pouvoir de son aîné, privilège d'une naissance plus précoce. Beaucoup souhaitent raccourcir ce privilège par une lame bien aiguisée. Qui plus est en tant que membre de la famille du souverain, toutes ces personnes, hommes et femmes, ne peuvent vivre librement. Ils sont les premiers serviteurs de leur souverain familial. Quels que soient les faveurs accordées, rentes et titres honorifiques, pour beaucoup ce sont autant d'os à ronger.

Le pouvoir leur échappe. Ainsi les proches du souverain sont-ils les premiers à comploter.

Chaque cour compte plusieurs partis ou factions ayant chacun à leur tête une personne de la famille royale. Ces factions sont d'autant plus puissantes et attirent de courtisans que la personne à sa tête est proche du trône. Beaucoup de courtisans « servent » de tels partis





en espérant bénéficier des bonnes grâces de leur protecteur quand celui-ci sera sur le trône.

Les personnes de la famille du souverain bénéficient d'un respect général et de grands privilèges quoi qu'ils en disent eux-mêmes. Leurs personnes, de par leur sang, sont intouchables. Même en cas de trahison, un souverain fera enfermer le traître dans une forteresse ou un couvent, selon le sexe.

La Noblesse

La noblesse vient en troisième position dans ce somptueux panier de crabes. A elle seule, elle forme une société complexe, un duc passe avant un comte qui lui-même passe avant un baron…

Le pire côtoie le meilleur au sein de la noblesse. Certains sont épris d'idéal et croient sincèrement en l'honneur et en une fidélité totale envers leur souverain. D'autres cherchent plus cyniquement à s'enrichir et collecter les privilèges.

La majorité des nobles sincères et honnêtes ne sont pas à la cour, ils sont là où leur devoir les appelle, qu'il s'agisse de missions confiées par le souverain ou du service des armes. La plupart des nobles intrigants se recherche un protecteur royal qui pourra appuyer leurs ambitions. Ils ne peuvent former un parti à moins de posséder de grandes richesses ou être détenteur d'une charge capitale comme le grand connétable.

Les Hauts Dignitaires

Les Hauts Dignitaires regroupent les personnes détenant un pouvoir conséquent dans le direction de l'état. Les plus connus sont :

Le Connétable, chef des armées ;

Le Grand Argentier, maître des finances ;

Le Grand Amiral, maître de la flotte ;

Le Maître de l'Echiquier, chargé de superviser la diplomatie…

Le souverain lui-même a choisi ces hommes auxquels il a confié ces charges capitales. A priori ils devraient être compétents et dévoués, ce qui est le cas de la plupart. Les Hauts Dignitaires sot les exécutants de la volonté du souverain et à ce titre ils détiennent une autorité hors du commun. La cour leur voue une ostentation moindre, mais leur parole fait acte de loi. La haute noblesse jalouse et exècre ces Hauts Dignitaires qui sont souvent plus choisis pour leurs capacités que pour leur haute naissance. Aux yeux de la haute noblesse, ces charges devraient leur revenir.

Les Hauts Dignitaires représentent pour des aventuriers des protecteurs ou des alliés de grande valeur. Ces hommes recherchent constamment des agents pour faire aboutir leur politique et les personnages constituent des recrues de choix pour des missions spéciales. Si les joueurs réussissent ce qui leur est demandé, la récompense sera à la hauteur.

Les Femmes

Les femmes, princesses, marquises, courtisanes ou soubrettes constituent à la fois un enjeu et un pouvoir au sein des palais. La société à l'époque d'Hawkmoon, comme dans toute société féodale, réduit fortement l'autonomie de la femme.

Cependant pour celle qui sait user de séduction et de charme, aucun pouvoir, aucune richesse n'est inaccessible. Nombre de princes et de nobles se laissent gouverner par leur conquête féminine. Le poids des femmes dans les gouvernements est très fort, même si elles n'y siègent pas ouvertement. Certaines guerres trouvent leur origine dans les « caprices » d'une maîtresse royale. Aussi la courtoisie n'est elle pas seulement une règle dans les palais mais aussi un moyen de survie. Un dicton dit qu'il est préférable de se fâcher avec un prince plutôt que de déplaire à sa maîtresse.

Les mœurs sont plutôt souples dans les palais, les jeux de l'amour se croisant avec ceux du pouvoir, une aventure peut provoquer des catastrophes. Si un personnage refuse par exemple les avances d'une courtisane, celle-ci usera de toutes ses relations pour abattre l'insolent.



Si par malheur, cette femme contrariée a une quelconque influence sur une personne puissante du palais, l'aventurier risque de connaître bien des déboires. Dans le meilleur des cas, cette querelle finira en duel. De même si notre héros séduit une femme convoitée par n puissant de la cour celui-ci fera encourir au Don Juan toutes ses foudres vengeresses. La situation la plus pénible reste encore à venir. Que faire si la femme de votre vie « succombe » aux avances d'un prince ou du souverain lui-même. Allez vous accepter une charge brillante mais loin de la cour ou endurer chaque jour les sarcasmes des courtisans.

Pour un personnage féminin au charisme remarquable la vie de palais est le meilleur moyen de satisfaire des ambitions de puissance et de richesse.

La Garde

Un palais requiert une sécurité hors du commun et ce pour plusieurs bonnes raisons. Tout d'abord, la personne du souverain est une cible parfaite pour les assassins tout comme les dignitaires de l'état et les grands du royaume. Les espions des pays étrangers doivent aussi être démasqués. Les richesses accumulées attirent la convoitise des voleurs audacieux. Dernièrement une force est aussi nécessaire pour punir les crimes et délits commis par la gente du palais qu'elle soit noble ou roturière.

▪ La Garde Guerrière

Il s'agit des combattants qui accompagnent le souverain à la guerre. Dans certains palais cette troupe est peu nombreuse et se compose de compagnons du maître. Il s'agit alors de nobles qui sont doublement liés à leur suzerain par leur serment de fidélité et leur relation d'amitié. Ces compagnons demeurent avec lui qu'il soit au



palais ou à la guerre. Ils représentent des gardes du corps prêts au sacrifice. Habituellement ils profitent d'avantages conséquents : vêtement luxueux, armes et armures de qualité, logements confortables, rentes et un honneur sans pareil. Après tout ce sont eux seuls les garants de la vie du seigneur.

En d'autres pays, la garde consiste en une troupe d'élite à l'effectif nombreux. Son rôle est de remporter la décision sur le champ de bataille. En temps de paix cette garde revêtue de tenues prestigieuses parade dans les jardins du palais et assure la surveillance.

Souvent plusieurs compagnies sont chargées de veiller à la sécurité du palais. Des rivalités d'honneur opposent infailliblement ces troupes et leurs conflits émaillent la vie du palais (duels, défis en tout genre, …).

- **Les Gardes de l'Ombre**

Un autre type de gardes existe, plus secret, moins ostentatoire. Il s'agit des hommes chargés de démasquer les espions, les escrocs, les criminels et autres gibiers de potence au palais. Une aura de terreur entoure ces hommes qui s'attaquent aussi bien aux petits qu'aux grands du palais. Souvent ils sont comparés à des limiers ou à une meute tenue par le souverain. Ils sont les instruments de sa justice et de sa colère.

Les Valets

Les valets constituent la grosse troupe d'un palais. Ils sont partout mais se fondent dans le décor. En fait ces cohortes tourbillonnantes de valets empressés et costumés sont une partie du décor. Comment imaginer un palais vide de serviteurs ? Leur nombre et leur tenue témoignent là encore de la puissance de leur maître.

Tout comme la noblesse, les valets forment une société à part. Ainsi les valets d'un duc se considèrent-ils supérieurs aux valets d'un baron. Souvent des querelles entre grands se transposent entre les valets et donnent lieu à des batailles rangées à coups de poings et de bâtons.

Les valets représentent une source de renseignements considérables. Présents en toute circonstance, ils savent tout des évènements petits et grands de la vie du palais. Certains sont dévoués à leur maître et refusent de parler mais l'or délie la plupart des langues.

Les valets jouent de nombreux rôles en plus de leur travail usuel. Certains sont les confidents de leur maître, d'autres espions, leurs porteurs de billets doux.

Le Palais

Les palais sont des lieux magnifiques où toutes les richesses, les œuvres d'art se concentrent.

Pour une personne étrangère à un tel luxe, un palais apparaît comme un lieu enchanteur, magique.

Les cruches sont de fines aiguières de cristal ornées de filigranes d'or et d'argent. Les sièges sont en acajou, tendus de velours et cloutés de bronze. Les sols sont de marbre ou de somptueuses marqueteries. Des fresques réalisées par les meilleurs artistes décorent chaque mur. Des vitraux chatoyants ornent chaque fenêtre, des tapis moelleux recouvrent les grands escaliers de pierre blanche…

De moins en moins de palais ressemblent à des forteresses. Quelques éléments défensifs demeurent dans des palais construits à partir d'anciennes demeures à vocation guerrière. Mais dans les palais conçus ex-nihilo, toute l'attention des architectes se porte sur l'esthétisme, le confort et le luxe.

Si vos joueurs rentrent dans un palais utilisez toutes les descriptions possibles pour les impressionner. Ils doivent avoir l'impression de rentrer dans un autre monde, un autre univers.

La Vie de Château

Afin d'émailler la vie d'une cour voici des évènements habituels en un palais.

Les Jeux

Les jeux sont nombreux et divers (chasse, tournois, défit de chant, …) dans un palais. Ils permettent de distraire la noblesse mais aussi aux participants de briller voir de vaincre le champion d'une faction rivale ou encore de séduire une belle. Il est rare d'assister à des jeux innocents sans arrières pensées ou enjeux cachés.

Les Audiences

Régulièrement le souverain siège dans la salle du trône et reçoit les doléances et requêtes de la cour voir de tous ses sujets. Ces audiences sont habituellement réglementées et codifiées. Il n'est pas conseillé de régler ses comptes avec le souverain devant toute la cour réunie, à moins de désirer s'attirer les foudres de Jupiter. Assister aux audiences est un privilège, aussi chacun essaye d'obtenir ce droit.

Les Fêtes et les Bals

Bon ombre de soirées sont dédiées à des festivités mettant en jeu des divertissements divers, saltimbanques, troubadours, montreurs de mutants, feux d'artifices, bals, banquets, … Généralement ces soirées sont prévues de longue date et chacun peut préparer sa tenue pour y briller. Chaque dame de la cour tient à s'y montrer sous ses plus beaux atours et vaincre ainsi ses rivales. De telles fêtes sont organisées à des dates régulières ou en l'occasion d'évènements exceptionnels (une victoire, une alliance, un mariage princier, …).

Les Ambassades

La présence d'ambassades influe sur les habitudes de la vie au palais. Des divertissements exceptionnels sont organisés afin d'impressionner les émissaires.

Les dames déploient tous leurs charmes pour séduire quelque bel étranger. Les diplomates essayent pour leur part de soudoyer des personnalités afin d'obtenir renseignements et appuis, tout comme le souverain comble de présents les ambassadeurs afin de s'attirer leur sympathie et les détourner de la loyauté envers leur propre maître. La présence d'une ambassade accélère le pouls du palais, chacun vit plus intensément encore.

Et les Aventuriers ?

Amener des aventuriers dans une cour de ne se limite pas à les faire engager comme « mercenaires » destinés à effectuer des mission spéciales pour le compte d'un employeur.



La cour peut même devenir pour certains leur cadre de vie quotidien. Voici quelques accroches pour vos personnages.

L'Artisan

Des artisans résident dans les palais afin de les entretenir mais aussi pour réaliser des travaux divers, forge d'armes et d'armures, réalisation d'objets précieux, …

Un artisan maîtrisant son art (90% ou plus en sa compétence d'artisanat) est le genre d'individu apprécié dans un palais. Les objets parfaits qu'il réalise servent à flatter et conforter l'orgueil et la réputation de son protecteur.

Ainsi les grands de la cour cherchent à s'attacher les services des meilleurs artisans. Cette situation offre de nombreux avantages à un artisan, un logis confortable, une rente élevée et du temps libre.

Le Fermier

Peu de fermiers sont présents dans un palais. A vrai dire, un palais a autant de point commun avec une ferme que le paradis avec l'enfer. Cependant les jardins doivent être entretenus et les chevaux et animaux des ménageries doivent être soignés.

Les fermiers veillant à ces tâches se rangent parmi la classe des valets.

Le Chasseur

Un palais requiert un grand nombre de chasseurs, tant la noblesse apprécie ce divertissement. Divers postes et charges, d'importances variables, sont offerts aux chasseurs :

- **Coureur :** ce rôle consiste à localiser le gibier afin d'organiser des chasses où les chasseurs ne reviennent pas bredouilles. Ils doivent aussi patrouiller les forêts du souverain afin de traquer les braconniers et les prédateurs, loups et mutants.
- **Piquier :** plusieurs piquiers accompagnent chaque chasse. Leur rôle consiste à protéger les nobles d'un animal dangereux voir d'un mutant rencontré au détour d'un hallier. Leur nom provient de la lance ou de l'épieu qu'ils portent.
- **Maître de meute :** c'est lui qui contrôle la meute de chiens, souvent plusieurs dizaines, utilisée lors de la chasse. Un palais compte habituellement plusieurs, chacune spécialisée pour un gibier particulier, et donc plusieurs maîtres de meute.
- **Grand Fauconnier :** il s'occupe du dressage et de l'entretient des faucons. La captivité les rend particulièrement fragiles, ils demandent donc des soins intensifs.
- **Maître de chasse :** c'est lui qui organise la chasse de bout en bout. Il s'agit toujours d'un roturier âgé choisi parmi les meilleurs chasseurs du royaume. En effet, il s'agit de la seule personne du palais qui peut, lors de la chasse, donner des ordres aux nobles, aux personnes de la famille royale et même au souverain. Nul ne conteste habituellement son autorité. Il dispose de plusieurs piquiers et coureurs afin de porter ses consignes et assurer la sécurité des participants. Enfin plusieurs sonneurs de cor l'accompagnent afin de marquer par des sonneries les diverses étapes de la chasse.
- **Porte Glaive :** il s'agit de chasseurs expérimentés qui sont au service d'une personne du palais. Le Porte Glaive tient plusieurs rôles, d'abord il porte lui-même l'équipement de chasse de son maître (d'où son nom le glaive étant un épieu muni d'une longue pointe) et lui sert de guide et garde du corps.
- Enfin il donne le coup de grâce à la bête terrassée par son maître et doit en porter la dépouille ou le trophée.

Le Marchand

La population d'un palais est grande consommatrice de biens divers. Les désirs des nobles sont à la hauteur de leurs richesses, démesurées. Aussi plutôt que de perdre son temps à vendre de la pacotille aux paysans dans les foires, tout marchand qui se respecte désire avoir le droit de commerce avec un palais. C'est le plus sûr moyen de faire fortune rapidement.

Habituellement les marchands qui travaillent avec un palais se spécialisent, l'un fourni les viandes, l'autre les étoffes… Certains ont même le privilège d'être le fournisseur exclusif de la cour. En d'autres termes pour un type de marchandise, il dispose du droit d'exclusivité. Cet avantage est doublement profitable. Les nobles comme les riches apprécient particulièrement de disposer des mêmes biens que leur souverain…

Le Mutant

Les mutants comme partout ailleurs en France sont plutôt déconsidérés et perçus comme des animaux dangereux. Aussi est-il quasiment impossible pour eux de résider dans un palais à moins d'être un locataire de la ménagerie du souverain ou d'un prince. Certains souverains cruels organisent même des chasses aux mutants…

Le Noble

Certainement le personnage le plus à son aise dans un palais. Un noble peut séjourner à la cours de son suzerain et aller et venir tant qu'il n'a pas déplu à son maître.
Cependant une personne noble devra s'engager auprès des diverses intrigues qui rongent le palais. En effet chaque parti, chaque faction classe les nobles comme alliés ou opposants. Si un noble refuse de rallier un parti, chaque faction le percevra comme un danger…

Le Marin

Les marins forment une espèce plutôt rare dans un palais, à moins que celui-ci soit bâti au bord de l'eau, océan, rivière ou lac. La noblesse aimant goûter tous les divertissements, le palais compte alors certainement quelques galères, voiliers destinés aux promenades ou aux têtes.
Certains souverains possèdent aussi un navire royal qu'ils utilisent personnellement dans leur périple. Tout ceci justifie la présence de marins dans un palais.

L'Erudit

Le savoir est l'une des clefs du pouvoir. Tous les souverains l'ont compris et ils attirent dans leur palais les meilleurs esprits de leur temps. En échange de la protection



« royale », ils peuvent se livrer à leurs travaux de recherche mais aussi flatter leur maître par leurs ouvrages, former ses héritiers, enrichir ses bibliothèques…

Le Savant

La situation des savants est plus ambiguë. Leur savoir est bien souvent considéré comme hérétique par maintes sectes religieuses. Tout dépend dès lors des convictions religieuses du souverain. Si celui-ci est un dévot d'un culte détestant la science, les savants risquent de finir ligotés sur des fagots. Par contre, les souverains à l'esprit plus ouvert cherchent à s'entourer de savants.

La Granbretanne comme l'Espanya témoignent de l'importance de la science dans le développement d'un pays. Le rôle qui leur est confié consiste avant tout à élaborer un arsenal puissant et dévastateur. Le sort des états à l'époque d'Hawkmoon se règle par les armes. Celui qui détient les meilleures armes assure par la même sa survie et son expansion. Dans cette optique de lutte pour la survie, les souverains ne se montrent pas avares envers les demandes des savants.

Le Guerrier

Les gardes du palais se recrutent parmi les guerriers expérimentés, ce qui est le cas des personnages ayant cette classe sociale. Les avantages sont nombreux, équipement de qualité fourni, logements, tenues prestigieuses et l'honneur d'appartenir à une troupe d'élite. De plus si le personnage se montre joyeux, bon compagnon et brave il se fera bon nombre d'amis dans sa compagnie qui seront prêt à tirer l'épée pour lui venir en aide.
Une autre possibilité consiste à être recruté comme garde du corps personnel par un grand de la cour.

Le Voleur

La présence d'un voleur dans un palais est rarement appréciée. Par contre les guildes de malandrins tentent toujours de placer l'un des leurs dans ces endroits de rêve. La plupart du temps les voleurs se font engager comme valets. Les plus audacieux osent se présenter comme des nobles de lointaines contrées. Des voleurs tentent simplement de dérober les cuillers en argent, d'autres ont des buts plus ambitieux et visent des « arnaques » de haut vol.

Conclusion

La vie de château offre bien des agréments et des plaisirs. Mais celle-ci n'est pas dépourvue de dangers et de périls en tout genre.

Vos personnages regretterons certainement la « quiétude et la simplicité » des scientifiques déments et des Granbretons.

Eric Simon

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 12** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en mars 1993.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Jean Luc Sala**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~